遊戯王 ARC-V オフィシャルカードゲームとは？

　このゲームは、「週刊少年ジャンプ」に連載されていたマンガ「遊☆戯☆王」に登場するカードゲームを作品中の設定に基づいてカードゲーム化したものです。
さまざまなモンスターや魔法・罠のカードを駆使しながら敵モンスターを打ち負かし、相手のライフポイントを０にして勝利する事がこのゲームの目的です。
　また使用するカードには、たくさんの種類が存在します。本商品に入っているカードだけでも遊ぶ事はできますが、パックを購入したり、友達とカードを交換していく事によって、あなたのデッキはどんどん進化していく事でしょう。
　本書は「遊戯王ARC-V オフィシャルカードゲーム」の公式ルールブックです。公式の大会で適用される「マスタールール3」について解説していますので、ゲームを正しく遊ぶためにも、初めて挑戦する方は本書を読んでおく事をおすすめします。
　また、本書はあなたがどの程度遊び方を知っているかに応じて、その内容は３つに区分けされています。初めて挑戦する方はまず初級編を読むとよいでしょう。

※「遊戯王ARC-V オフィシャルカードゲーム」は、既存の「遊戯王オフィシャルカードゲーム」シリーズと完全互換でお楽しみいただけます。
※本書に掲載されているカード画像は説明用であり、全て本商品に含まれているわけではありません。

ゲームの特徴

自分だけのデッキを作ろう

たくさんの種類のカードの中から、あなたが選んだカードでデッキ(ゲームで使用するカードの束)を構成し、ゲームで使用する事ができます。こうやって作られた各プレイヤーのデッキ構成は、まさに千差万別。そのため、ひとつの決まった攻略法は存在せず、遊ぶたびにエキサイティングなゲーム展開が楽しめます。

多彩なモンスターと華麗なコンボでバトル

それ１枚では戦力に欠けるカードでも、他のカードとあわせて使うことによって、強力な効果を発揮することがあります。数あるカードから自分だけのコンボを見つけ出し、それを実戦に活用する楽しみがあります。

パックシリーズでデッキ強化

定期的に発売されるパックシリーズは、あなたのデッキやコンボアイデアに新たな可能性を与えてくれます。新しいパックが発売されるたびに戦いは進化し、いつまでも新鮮な気持ちで遊ぶ事ができます。

次のページを読んで遊び方を覚えよう！

初級編　デュエルの基本を学ぼう

ここでは「遊戯王ARC-V オフィシャルカードゲーム」で実際に遊ぶルールを説明しています。
「遊戯王ARC-V オフィシャルカードゲーム」にはたくさんの種類のカードが存在し、それぞれのカードには使い方の決まりがあります。最初からそれらを全て覚えていなくても大丈夫です。まずは、簡単な遊び方を知って、デュエルを体験してみましょう。

＜保護者の方へ…＞
本書が封入されている商品ですぐに遊んでいただく場合には、まずこの初級編に記載されている内容を知るだけでも簡単にお楽しみいただく事ができます。
お子様が遊び方に慣れてきたら、中級編、上級編を読んでステップアップしていけば、より様々な楽しみ方を見つける事ができます。

～ 初級編目次 ～

対戦に必要な物 …… 4
モンスターカードの種類と使い方 …… 7
モンスターの召喚 …… １１
魔法・罠カードの種類と使い方 …… １５
デュエルの勝利条件と準備 …… ２１
デュエルの進め方 …… ２２
戦闘ダメージの計算方法 …… ２４
これだけは覚えておきたいデュエリストマナー …２６

対戦に必要な物

「遊戯王ARC-V オフィシャルカードゲーム」では、1回の対戦をして勝負がつく事を「デュエル」と呼んでいます。その「デュエル」を３回行う「マッチ」にて勝者が決まります。（詳しくは上級編・５１ページにて解説しています。）
デュエルを行う時には以下のアイテムを準備しましょう。

■デッキ・・・・・・・・・・・（４０枚以上６０枚以下）

「デッキ」とは、自分がデュエルで使用するカードの束の事です。４０枚以上６０枚以下の枚数で準備します。
本商品はそのまま遊べる構成になっています。自分の好みのカードを使って自由なデッキを作る事もできます。
（詳しくは中級編・２８ページにて解説しています。）

■あると便利な物・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

【計算機】
ダメージの計算は、計算機があるととても便利です。計算機がない場合、紙と鉛筆を使って、ライフポイントの変化をメモしてもよいでしょう。

【カードプロテクター】
折れやキズなどからカードを守ります。使用する場合は裏面などからカードを判別できないようにします。
カードプロテクターを使用する場合は、１つのデッキに同じものを使用するようにしましょう。

【デュエルフィールド】
対戦中に出したカードや使用したカードを置くためのものです。
カードを置く位置さえ覚えてしまえば、デュエルフィールドを使わなくてもデュエルをする事は可能です。
詳しくは次のページで説明しています。

デュエルフィールド

デュエルフィールドには、それぞれのカードの置き場所と名称が定められています。

スターターデッキなどのセットに同梱されているフィールドは、自分側のフィールドのみを表している半面仕様です。実際に遊ぶ場合は、相手のフィールドと向かい合わせてデュエルを行ってください。

1 モンスターゾーン
モンスターカードを出す場所です。自分フィールド上に出しておけるモンスターは最大で５体になります。モンスターの出し方（＝召喚）については初級編・１１ページで解説しています。

2 魔法&罠ゾーン
魔法カードと罠カードを使う際に置く場所です。自分フィールド上に置ける魔法・罠カードは最大で５枚になります。魔法・罠カードの使い方については、初級編・１５ページで解説しています。

3 墓地
戦闘で破壊されたモンスターカードや、使い終わった魔法・罠カードを表向きで置く場所です。

4 デッキゾーン
自分のデッキを裏側にして置いておく場所です。プレイヤーはここからカードを引いて自分の手札にします。

5 フィールドゾーン
魔法カードの中で「フィールド魔法」のカードはここに置かれる事になります。フィールド魔法カードは魔法＆罠ゾーンには置かれず、魔法＆罠ゾーンの５枚には含まれません。詳しくは初級編・１８ページで解説しています。

6 エクストラデッキゾーン
特殊な方法で出す事ができる「エクシーズモンスター」等を裏側にして置いておく場所です。エクシーズモンスター等について、詳しくは中級編・３３ページで解説しています。
また、デュエルの途中でここに「ペンデュラムモンスター」が加わったり、置かれているモンスターがモンスターゾーンに呼び出される事があります。詳しくは初級編・１３ページで解説しています。

7 ペンデュラムゾーン
フィールドの左右に１つずつあり、ペンデュラムモンスターの効果を発揮させたり、ペンデュラム召喚を行うために、このゾーンにペンデュラムモンスターを置く事になります。ペンデュラムモンスターについて、詳しくは初級編・１０ページで解説しています。

モンスターカードの種類と使い方

カードの見方

1 カード名

カードの名前が表示されています。ルール上ではイラストが違っていても、カード名が同じならば同じカードとしてカウントします。

2 レベル

モンスターのレベルを表しています。レベルが高いほど強力なモンスターである事を示しています。

3 属性

モンスターは主に右の6種類の属性に分かれています。カード効果の中には、特定の属性のみに影響を与えるものも存在します。

4 種族

モンスターは多くの種族に分かれています。また特定の能力を持ったモンスターには、能力名がここに表示される場合があります。

種族の一部

魔法使い	悪魔	機械
ドラゴン	天使	水
アンデット	昆虫	炎
戦士	恐竜	岩石
獣	海竜	植物

5 カードナンバー

パックシリーズと、そのシリーズ内での通し番号が記されています。カード整理やデータ検索の際にはここを見ると便利です。

6 攻撃力・守備力

ATKはモンスターの攻撃力、DEFは守備力を表しています。この数値が高いほど、モンスター同士の戦闘では有利になります。

7 モンスター情報

通常モンスターではそのモンスターの性格や特徴などの解説、その他のモンスターではカードの効果や使用法が記されています。ここに書かれている効果モンスターなどの特殊能力は、基本的に裏側表示でフィールドに置かれている場合は効果が発揮できないので注意しましょう。

モンスターカードとは？

モンスターカードはバトルにおいて、相手モンスターとの攻防や相手プレイヤーへの攻撃を行うカードです。
デュエルの基本は、このカードを使ったモンスターバトルにあります。

その種類は非常に多く、実に様々なカードが存在しています。単純な戦闘だけなら攻撃力や守備力が高いカードが強い事になりますが、攻撃力や守備力が低くても特殊な効果を発揮するカードもあり、こういったカードをいかに上手に使うかという事も勝負のカギとなります。

初級編では３種類のモンスターカードを紹介しましょう。

通常モンスター

特別な効果を持たない基本モンスターです。
効果を持たないかわりに、攻撃力･守備力の高いモンスターが多く存在します。

効果モンスター

モンスターでありながら、魔法カードのような効果を発揮する事ができるのが効果モンスターです。

ペンデュラムモンスター

モンスターとしてフィールドに出す事ができるのはもちろん、ペンデュラムゾーンに魔法カードのように置いて特別な効果を発揮させる事もできます。

「ペンデュラム召喚」を行う際には必ず必要になります。詳しくは初級編･13ページで解説しています。

ペンデュラムスケール

ペンデュラム召喚を行う時にチェックする数字です。モンスターのレベルとは異なる数字が書かれている場合もあります。

ペンデュラム効果

ペンデュラムゾーンにこのカードを置いた時に適用される効果や使用法が記載されています。特に記載のないモンスターも存在します。

モンスターが破壊された場合……

通常モンスターや効果モンスターが戦闘やカードの効果で破壊された場合、基本的に墓地へ送られます。
ただし、ペンデュラムモンスターだけは例外です。
フィールド上から墓地へ送られるペンデュラムモンスターは墓地へは行かず、エクストラデッキゾーンに置く事になります。

モンスターの召喚

モンスターを出す方法には以下の種類があり、1ターンに1度のみの召喚と回数制限のない召喚に分かれます。また、召喚・セットを「通常召喚」と呼ぶのに対し、カードの効果や決められた手順によって行う召喚を「特殊召喚」と呼んで大別しています。

■召喚（アドバンス召喚）

表側攻撃表示

手札からそのままフィールド上に表側攻撃表示で出す、もっとも一般的な召喚方法です。通常モンスターや、特に召喚方法に制限のない効果モンスターはこの方法で召喚します。

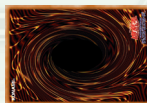
ただし、レベル5以上のモンスターについては召喚前に、自分フィールド上の別のモンスターを「リリース」（＝墓地へ送る事）をしなければなりません。これを「アドバンス召喚」と呼びます。

レベル5・6のモンスターは1体、レベル7以上のモンスターは2体をリリースする必要があります。

レベル5・6	レベル7以上
1体をリリース	2体をリリース

■セット

裏側守備表示

召喚と同じ要領で、フィールド上に裏側守備表示で置く事をセットといいます。レベル5以上のモンスターはセットする場合にも、召喚する時と同じようにリリースする必要があります。

ポイント　召喚（アドバンス召喚）とセットは、どちらか1ターンに1度しか行えません。

■反転召喚

フィールド上に存在する裏側守備表示のモンスターをプレイヤー自らが表側攻撃表示にする事を反転召喚といいます。反転召喚では表側守備表示にする事はできません。

詳しくは中級編・29ページにて説明しています。また、セットされたモンスターをそのターンに反転召喚する事はできません。

■特殊召喚

表側攻撃表示

表側守備表示

特別な手順を踏んでモンスターを出すことを「特殊召喚」といいます。魔法・罠カードの効果や、効果モンスターのテキストに記載された手順で呼び出される場合などがあります。

詳しくは上級編・59ページにて説明しています。特殊召喚は条件を満たしていれば1ターンに何度でも行う事が可能です。

特殊召喚はカードに特別な記載がない限り、表側攻撃表示か、表側守備表示でフィールド上に出します。

ペンデュラムモンスター

ペンデュラムスケール

「ペンデュラム召喚」とは、ペンデュラムモンスターを駆使して行う新たな特殊召喚方法です。ペンデュラム召喚を行う事によって、大量のモンスターを一気に特殊召喚する事ができます。ペンデュラム召喚によって呼び出せるモンスターは、ペンデュラムモンスターに記載されたペンデュラムスケールの数字によって異なりますが、それ次第でレベルの高いモンスターを呼び出す事も可能です。ペンデュラム召喚は、1ターンに1度のみ行えます。

＜ペンデュラム召喚に必要なもの＞

ペンデュラム召喚をする場合、ペンデュラムモンスターに記されているペンデュラムスケールの数字を確認しておく必要があります。
上のカードの場合、ペンデュラムスケールは1です。
モンスターが元々持っているレベルの数字とは異なる場合もあります。
ペンデュラム召喚を行うにはペンデュラムモンスターが2体必要です。
メインのデッキに、ペンデュラムスケールの数字が異なるモンスターを2体以上入れておきましょう。

［ペンデュラム召喚の手順］

1

自分のメインフェイズ時に、手札から自分フィールド上のペンデュラムゾーンにペンデュラムモンスターを置きます。

これはフィールド魔法や永続魔法のように手札からペンデュラムゾーンに置いて発動し、発動後は、カードの効果で破壊される等しない限り、置かれたペンデュラムゾーンに残り続けます。

2

2体のペンデュラムモンスターがペンデュラムゾーンに置かれている状態になったら、自分のメインフェイズ時に「ペンデュラム召喚」を宣言します。
左右のペンデュラムゾーンに置かれたモンスターのペンデュラムスケールをチェックし、その数の間のレベルを持つモンスターを手札から好きなだけ(自分の空いているモンスターゾーンの数まで)特殊召喚する事ができます。これでペンデュラム召喚は完了です。

ペンデュラムスケール

この場合ペンデュラムスケールが1と8ですので、レベル2・3・4・5・6・7のモンスターを特殊召喚する事ができます。

＜エクストラデッキからの特殊召喚＞

ペンデュラムモンスターはフィールド上で破壊され墓地へ送られる、というような場合、墓地へは行かずエクストラデッキゾーンに置かれます。
「ペンデュラム召喚」を宣言した際に、エクストラデッキゾーンに置かれているペンデュラムモンスターがある場合、そのペンデュラムモンスターも特殊召喚するモンスターに含む事ができます。
(その場合も、左右のペンデュラムゾーンに置かれたモンスターのペンデュラムスケールをチェックし、その数の間のレベルを持つペンデュラムモンスターでなければならないので注意しましょう。)
ペンデュラム召喚によって特殊召喚するモンスターの数は、特殊召喚するプレイヤーが任意に選ぶ事ができます。手札からだけ特殊召喚する事もできますし、エクストラデッキからだけ特殊召喚する事もできます。手札とエクストラデッキの両方からモンスターを特殊召喚する事も可能です。

魔法・罠カードの種類と使い方

カードの見方

1 カード名

モンスターカード同様、ルール上ではイラストが違っていても、カード名が同じならば、同じカードとしてカウントします。

2 カードの種類

モンスターの属性アイコンの代わりに、それぞれ魔法カードは「魔」、罠カードは「罠」の種別アイコンで表示しています。

3 効果アイコン

魔法・罠カードの基本的な効果を６種類に分けてアイコン化して表示しています。種類が豊富な魔法・罠カードですが、このアイコンを見れば簡単にその効果を判別する事ができます。アイコンのついてないカードは、「通常魔法」「通常罠」と呼ばれます。

装備

フィールド

速攻

儀式

永続

カウンター

4 効果説明

各カードの発動条件とその効果が記されています。ここをよく読んで、魔法・罠カードを正しく使用してください。

5 カードナンバー

パックシリーズと、そのシリーズ内での通し番号が記されています。カード整理やデータ検索の際にはここを見ると便利です。

魔法カード

魔法カードは基本的に自分のメインフェイズで使う事のできるカードで（速攻魔法を除く）、さまざまな効果であなたの戦いをサポートします。カードの破壊やモンスターの強化など攻撃的で強力な効果が多く、速攻魔法以外は自分のターンでのみの発動となりますが、自分でタイミングを計って発動できるのが魅力です。

[通常魔法]

通常魔法は、発動して効果の処理が終わったら墓地に送られる使いきり効果の魔法です。使用手順は、発動宣言と一緒にそのカードを魔法＆罠ゾーンに置きます。発動に成功したら、効果の処理を行います。処理が終わった後に魔法カードは墓地に送られます。

[儀式魔法]

「儀式モンスター」と呼ばれるモンスターを呼び出すために必要な専用の魔法カードです。儀式魔法については、中級編・３９ページにて解説しています。

[永続魔法]

発動後もフィールドに残り続けその場から離れるまで効果を発揮し続ける魔法カードです。

１枚のカードで長時間の効果を期待できるのが魅力ですが、フィールドから離れてしまうと効果を発揮できずに終わる可能性も持っています。

[装備魔法]

１体のモンスターに効果を与え、発動後もフィールド上に残り続けます。表側のモンスターに重ねるように置きますが、自分の魔法＆罠ゾーンの１枚として数えます。

[フィールド魔法]

専用のフィールドゾーンに置かれる魔法。発動後もフィールドに残り続けます。自分の古いフィールド魔法を墓地へ送って、新しいフィールド魔法を発動する事もできます。

[速攻魔法]

相手のターンでも発動できる特殊な魔法カードです。基本的にどんなタイミングでも発動可能ですが、相手ターンで発動する場合はあらかじめ魔法＆罠ゾーンにセットしておかなければなりません。ただし、セットしたターンにそのカードを発動する事はできません。

罠カード

罠カードは魔法カードと同じくさまざまな効果で戦いをサポートします。しかし、魔法との大きな違いは、相手ターンに効果を発動できる点です。魔法カードが攻撃的な効果が多いのに対し、罠カードは妨害、不意打ちといった効果が多いのも特徴です。ただし、相手の出方にあわせて発動するため、使いどころが難しいカードです。

[通常罠]

罠カードの使用手順は、基本的に一度魔法＆罠ゾーンに伏せなければならず、セットしたターンで発動する事はできません。それ以降はどちらのターンでも発動できるようになります。

使いきり効果の通常罠は、通常魔法と同じく効果の処理が終わると墓地に送られます。発動すると効果が妨害されにくいのも同様です。しかし罠カードには、セットしたターンや発動条件が揃う前に相手に破壊されてしまう可能性が常にあるため、その使用については相手との駆け引きが重要になります。

[永続罠]

永続魔法と同じように、発動後はフィールドに残り続けて効果を発揮する罠カードです。また、永続罠カードの中には、効果モンスターの効果と同様の効果を持つカードも存在します。

相手の行動を妨害したり、じわじわと相手にダメージを与えるといった効果が多いのがこのカードの特徴です。

[カウンター罠]

カウンター罠は、基本的にカードの発動に対して発動する罠カードで、そのカードの発動そのものを無効にしてしまう効果などを持っています。

通常魔法や通常罠など、効果を妨害されにくいカードにも有効ですが、このタイプの罠カードは発動するための条件が設けられています。

■魔法と罠のセットの違い

魔法カードも罠カードと同じように、フィールドに伏せて出す事が可能です。ただしその後のカードの使い方には大きな違いがあるので注意してください。

魔法カードは伏せて出したターンでもメインフェイズ中なら発動する事が可能です。（速攻魔法を除く）

しかし相手ターンでは発動する事はできず、それ以降は自分のメインフェイズ中のみ発動可能です。

デュエルの勝利条件と準備

相手と対戦して１回の勝負を決める「デュエル」では、お互いに８０００のライフポイントを持ってスタートします。相手のライフポイントを先に０にしたプレイヤーの勝利になります。（お互いのライフポイントが同時に０になった場合は引き分けです。）

※そのほかの勝利条件については、上級編・５１ページにて説明しています。

デュエルの準備

1 対戦相手とあいさつをしたら、自分のデッキをシャッフルして対戦相手に渡しましょう。お互いに相手のデッキを受け取ったら、軽く切り混ぜます。この行為を「カット」といいます。

2 カットがすんだらお互いにデッキを持ち主に戻しフィールド上のデッキゾーンに置きます。

3 ジャンケンをして、勝者が先攻・後攻を選択します。

4 最後に自分のデッキからカードを５枚引いて下さい。これがデュエル開始時の手札になります。

先攻プレイヤーからのスタート！

デュエルの進め方

デュエルの進行は、「ターン」と「フェイズ」という区切りによって進められます。

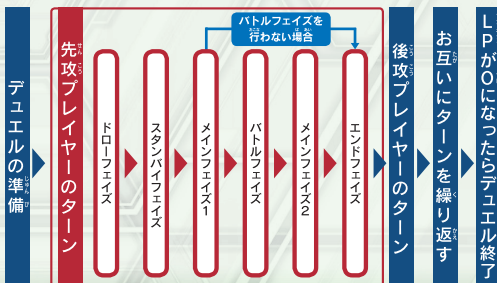
■ターン

ターンとは、各プレイヤーが行動を起こす事のできる順番の事です。この順番はデュエルの準備が整った後、先攻プレイヤーより第１ターンとして始まり、それ以降は後攻プレイヤーとで交互に行います。

ターンは、基本的に６つのフェイズで構成されています。

■フェイズ

フェイズとは、プレイヤーがそのターンに行う手順を明確に区切ったものです。自分のターンでは下のような順番に従ってフェイズを進めていき、それぞれのフェイズにはプレイヤーの行動に制限があります。

次のページからは各フェイズについて説明します。

それぞれのフェイズでできる事

ドローフェイズ

デッキからカードを1枚ドローします。
※先攻プレイヤーの第1ターンではドローできません。

スタンバイフェイズ

「スタンバイフェイズに～する」と書かれているカードの効果処理を行います。

メインフェイズ1

モンスターの召喚、魔法・罠カードのセット、カードの効果の発動など、もっとも自由にカードを使えます。

バトルを行う場合

バトルフェイズ

モンスターカードを使って戦闘を行います。
自分の表側攻撃表示のモンスターを選び、攻撃対象を選びます。
戦闘の詳細は次のページで詳しく説明します。
※先攻プレイヤーの第１ターンではバトルフェイズは行えません。

メインフェイズ2

メインフェイズ１と同じ事ができますが、回数制限のある行動をしている場合、メインフェイズ２ではできません。
(例:モンスターの召喚は１ターンに１回なので、メインフェイズ１で召喚を行っていた場合、メインフェイズ２では召喚できません。)

バトルを行わない場合

エンドフェイズ

ターンの終了を宣言します。
手札が７枚以上ある場合、６枚になるように捨てます。

戦闘ダメージの計算方法

戦闘ダメージの計算方法は、攻撃目標となる相手モンスターの表示形式で変化します。攻撃表示の場合は相手モンスターの攻撃力を、守備表示の場合は守備力を自分の攻撃モンスターの攻撃力と比べて判定します。

相手攻撃表示モンスターに攻撃した場合

攻撃モンスターの攻撃力 VS **相手攻撃表示モンスターの攻撃力**

勝ち

・相手モンスターの攻撃力より自分のモンスターの攻撃力が高かった場合、相手モンスターを破壊して墓地へ送ります。
・上回った攻撃力分の数値をダメージとして相手のライフポイントに与えます。

引き分け

・相手モンスターの攻撃力と自分のモンスターの攻撃力が同じだった場合、相打ちとなって両方のモンスターが破壊されてしまいます。
・お互いのプレイヤーにダメージはありません。

負け

・相手モンスターの攻撃力より自分のモンスターの攻撃力が低かった場合、自分のモンスターを破壊して墓地へ送ります。
・上回った相手モンスターの攻撃力分の数値がダメージとして自分のライフポイントから引かれます。

相手守備表示モンスターに攻撃した場合

攻撃モンスターの攻撃力 VS **相手守備表示モンスターの守備力**

※裏側守備表示のモンスターを攻撃した場合には、表側守備表示にしてから判定します。

勝ち

・相手モンスターの守備力より自分のモンスターの攻撃力が高かった場合、相手モンスターを破壊して墓地へ送ります。

・お互いのプレイヤーにダメージはありません。

引き分け

・相手モンスターの守備力と自分のモンスターの攻撃力が同じだった場合、どちらのモンスターも破壊されず、フィールドに残ります。

・お互いのプレイヤーにダメージはありません。

負け

・相手モンスターの守備力より自分のモンスターの攻撃力が低かった場合、どちらのモンスターも破壊されず、フィールドに残ります。

・上回った守備力分の数値がダメージとして自分のライフポイントから引かれます。

相手フィールドにモンスターが存在しない場合

相手フィールドにモンスターが存在しない場合、モンスターは相手プレイヤーを直接攻撃する事ができます。直接攻撃に成功した場合、モンスターの攻撃力がそのままダメージとして相手のライフポイントから引かれます。

これだけは覚えておきたい デュエリストマナー

楽しくデュエルするために覚えておきたいマナーを伝授!

周りの人たちに迷惑をかけないようにデュエルしよう!

カードは丁寧に扱い、対戦相手と仲良くデュエル!

勝ち負けだけがデュエルじゃない。楽しんでデュエルしよう!

効果の処理や宣言は忘れずに相手に伝えよう!

中級編

中級編　いろいろなカードについて知ろう

「遊戯王ARC-V オフィシャルカードゲーム」ではすぐに遊べる構築済みデッキ以外にも、定期的に発売されるブースターパックなどで手に入る、様々なカードが登場します。
構築済みのデッキに様々なカードを入れ替えて自分だけのデッキを作るのも大きな楽しみの１つです。
ここではブースターパックなどで手に入るカードに関するルールや初級編で説明したルールをさらに詳しく解説しています。

＜保護者の方へ…＞
本書が封入されている商品以外でも、様々な種類のカードをブースターパックを購入するなどの方法によって入手する事ができます。ここでは初級編のルールを覚えた次のステップとして、基本ルールのやや難しい部分も含めて紹介しています。
（上級編はより上級者向けの内容となっています。）

～ 中級編目次 ～

デッキの作り方 ……………………………… ２８
モンスターの表示形式について …………… ２９
モンスターの効果について ………………… ３０
様々な種類のモンスター …………………… ３３
バトルフェイズの詳しいルールについて …… ４１
魔法・罠カードなど、カードの効果の使い方について …４５
チェーンとスペルスピード ………………… ４６

デッキの作り方

デッキは以下のルールを守れば、自分の好みのカードを使って自由にデッキを作る事が可能です。

●デッキのカード枚数は４０枚以上６０枚以下
●同じ名前のカードは３枚まで
●公式の大会で使用するデッキの場合、禁止・制限カードなどの大会規定に沿って構築する（禁止・制限カードについては上級編・５３ページにて説明しています。）

＜デッキを作る際のコツ＞
●できるだけカード枚数が４０枚になるようにしてみよう
　枚数が多くなると狙いのカードが引きにくくなり、作戦が立てづらくなるためです。
●オススメの割合はモンスター２０枚、魔法１０枚、罠１０枚
　最初はモンスター・魔法・罠をバランスよく入れたデッキを作るのが勝利への近道です。（構築済みデッキの内容を参考にしてみるのもよいでしょう。）
●レベル５以上のモンスターの枚数に注意しよう
　レベル５以上のモンスターには強力なカードも多いですが、召喚が少し難しいカードも多くあります。切り札となるモンスターを決めて、レベル５以上のモンスターの枚数をなるべく少なくすると、より戦いやすくなります。

◆エクストラデッキ

エクストラデッキとはメインのデッキとは別に用意する、特別な方法で召喚する「融合モンスター」「シンクロモンスター」「エクシーズモンスター」を集めたデッキの事です。
　メインのデッキとは別に１５枚まで用意し、デュエルで使用する事ができます。（エクストラデッキの枚数は、メインのデッキの枚数には数えません。）エクストラデッキをデュエルで使用する場合は、デュエルの準備の時にエクストラデッキゾーンに裏向きで置いておきましょう。

中級編

モンスターの表示形式について

モンスターの表示形式には主に以下の３種類があります。

表側攻撃表示

モンスターを召喚する場合はこの形式になります。相手プレイヤーやモンスターへの攻撃を行う事ができます。

裏側守備表示

モンスターをセットする場合はこの形式になります。この状態では、基本的にモンスターの効果は使用できません。

表側守備表示

裏側守備表示のモンスターが相手モンスターに攻撃された時や、カードの効果によって特殊召喚する時などに、この表示形式になります。

＜表示形式の変更＞

自分のターンのメインフェイズでは、モンスターの表示形式を変更する事ができます。表示形式の変更には以下のルールがあります。

●表示形式の変更はモンスター１体につき、１ターン中に１回まで
●召喚・特殊召喚されたモンスターはそのターンに表示形式を変更できない
●攻撃を行ったモンスターはメインフェイズ２で表示形式の変更ができない

＜表示形式変更の例＞

裏側守備表示 or 表側守備表示 → 表側攻撃表示

表側攻撃表示 → 表側守備表示

モンスターの効果について

効果モンスターのカードにはその効果の内容や使用法が書かれています。

効果はその処理の方法によって主に以下の４つのタイプに分かれますが、中にはその４つのタイプのどれにも含まれない特別な効果を持ったモンスターも存在します。

- ・永続効果
- ・起動効果
- ・誘発効果
- ・誘発即時効果

［永続効果］

そのモンスターがフィールド上で表側表示になっている限り、効果が継続します。この効果には発動のタイミングはなく、モンスターが表側表示でフィールドに出現した時点で効果は適用され、存在しなくなった時点で効果が無くなってしまうのが特徴です。

有効に活用するためには、戦闘などでこのカードがすぐ破壊されないような工夫をしましょう。

例　このカードがモンスターゾーンに存在する限り、～する。

［起動効果］

発動を宣言して使う事ができる効果です。この効果は基本的に自分のメインフェイズでのみ発動する事ができます。効果を発動する際に、手札を捨てる、リリースする等の手順を行わなければならないカードも存在します。

自分で発動のタイミングを決められるため、コンボ攻撃に組み込みやすい効果です。

モンスター１体をリリースする事で、～する。
このカードをリリースして発動できる。～する。

［誘発効果］

「スタンバイフェイズ時」や「このカードがリバースした場合」など、そのモンスターカードが定めたタイミングで発動する効果です。

相手に事前に察知されやすく対策されてしまいやすい効果ですが、他のカードの効果や自分のプレイング次第でその発動条件を引き出し、狙ったタイミングに発動させる事も可能です。

このカードが召喚に成功した時に発動できる。～する。
このカードがリバースした場合、～する。

［誘発即時効果］

使用タイミングは限定されているものの、相手のターンでも任意に発動させる事が可能な特別な効果です。この効果だけは、モンスターの効果であるにもかかわらずスペルスピードが２に設定されています（スペルスピードについては、中級編・４６ページにて説明しています。）

罠カードのようにカードの存在は気づかれにくく、相手に予想外の効果を与える事ができます。

この効果は相手ターンでも発動できる。

＜モンスターカードに記載されている能力名について＞

一部のモンスターカードには種族の横に特定の能力の名称が記載されている場合があります。

左の「玄武の召喚士」に記されている「リバース」の他にも「ユニオン」「デュアル」などの能力名が記載されたモンスターが存在します。

なお、その能力の内容についてはカードテキストに記載されています。

【魔法使い族／リバース／効果】

様々な種類のモンスター

モンスターカードには通常モンスター、効果モンスター、ペンデュラムモンスター以外にも、様々な方法でフィールドに呼び出して活躍するモンスターが存在します。

エクシーズモンスター

エクシーズモンスターはレベルの代わりにランクを持つ、カードの枠が黒色のモンスターカードです。
使用する時はメインのデッキではなくエクストラデッキゾーンに置いておきます。
基本的に自分フィールド上に同じレベルのモンスターを2体以上揃えてから「エクシーズ召喚」という方法によって特殊召喚されます。
その素材となったモンスターはエクシーズモンスターの下に重ねられ、様々な効果を発揮するのに使用されるのが大きな特徴です。

<エクシーズ召喚に必要なもの>

エクシーズ召喚を行うには、エクシーズモンスターをあらかじめエクストラデッキに入れておきましょう。
また、エクシーズ召喚を行うには、エクシーズモンスターに記載されている素材となるモンスターが必要です。上のカードの場合、レベル4モンスターが2体必要である事を表しています。(必要な素材はモンスターによって異なります。)
メインのデッキには、そのエクシーズモンスターの素材となれるモンスターを必要な数だけ入れておきましょう。

[エクシーズ召喚の手順]

1 自分フィールド上に、エクシーズ召喚したいエクシーズモンスターの素材となるモンスターを揃えて準備をします。

「レベル4モンスター ×2」

(「No.39 希望皇ホープ」の場合、レベル4のモンスターが2体必要です。)素材となるモンスターは表側表示であれば攻撃表示でも守備表示でも構いません。

2 必要なモンスターが自分フィールド上に揃ったら、自分のメインフェイズ時に「エクシーズ召喚」を宣言します。

素材となる自分フィールド上のモンスターをモンスターゾーンに重ねるようにして置きます。

3 重ねたモンスターを素材とするエクシーズモンスターをエクストラデッキから取り出し、素材としたモンスターの上に重ねます。これでエクシーズ召喚完了です。

エクシーズモンスターを特殊召喚する場合、エクシーズモンスターは表側攻撃表示・表側守備表示のどちらの形式で重ねても構いません。

エクシーズモンスターの重ね方

表側攻撃表示

表側守備表示

シンクロモンスター

シンクロモンスターはカードの枠が白色のモンスターカードです。
使用する時はメインのデッキではなくエクストラデッキゾーンに置いておきます。
「チューナー」と呼ばれるモンスターのレベルと、それ以外のモンスターのレベルを合計したレベルを持ったモンスターを呼び出す「シンクロ召喚」という方法によって特殊召喚されます。

必要な素材　チューナー＋チューナー以外のモンスター１体以上

<シンクロ召喚に必要なもの>

シンクロ召喚を行うには、シンクロモンスターをあらかじめエクストラデッキに入れておきましょう。
また、シンクロ召喚を行うには、シンクロモンスターに記載されている素材となるチューナー及び、それ以外のモンスターが必要です。上のカードの場合、チューナー１体と、チューナー以外のモンスターが１体以上必要であることを表しています。

必要な素材はモンスターによって異なり、特定のカード名のモンスターが必要となる場合もあります。
右のカードの場合、チューナーとなる「ジャンク・シンクロン」１体と、チューナー以外のモンスターが１体以上必要である事を表しています。
メインのデッキには、そのシンクロモンスターの素材となれるチューナーとモンスターを必要な数だけ入れておきましょう。

「ジャンク・シンクロン」＋チューナー以外のモンスター１体以上　必要な素材

［シンクロ召喚の手順］

1

自分フィールド上に、シンクロ召喚したいシンクロモンスターの素材となるモンスターを揃えて準備をします。（「ジャンク・ウォリアー」の場合、「ジャンク・シンクロン」のレベルが３なので、その他にレベル２のモンスター１体か、レベル１のモンスター２体が必要です。）
素材となるモンスターは表側表示であれば攻撃表示でも守備表示でも構いません。

「チューナー」
「チューナー以外のモンスター」

2

必要なモンスターが自分フィールド上に揃ったら、自分のメインフェイズ時に「シンクロ召喚」を宣言します。

「レベル３＋レベル２＝レベル５」

素材として使用する自分フィールド上のモンスターと、チューナーを墓地へ送ります。

3

墓地へ送ったモンスターを素材とするシンクロモンスターをエクストラデッキから取り出し、フィールド上に出します。これでシンクロ召喚完了です。

シンクロモンスターを特殊召喚する場合、シンクロモンスターは表側攻撃表示・表側守備表示のどちらの形式で出しても構いません。

中級編

融合モンスター

融合モンスターはカードの枠が紫色のモンスターカードです。

エクシーズモンスター・シンクロモンスターとは異なり、「融合」魔法カードを使用して呼び出されるモンスターです。

魔法カードの効果によって呼び出されるため、フィールド上だけでなく、手札のモンスターを使用する事ができるというメリットもあります。

必要な素材「暗黒騎士ガイア」+「カース・オブ・ドラゴン」

「融合」魔法カード

<融合召喚に必要なもの>

融合召喚を行うには、融合モンスターをあらかじめエクストラデッキに入れておきましょう。

また、融合召喚を行うには、融合モンスターに記載されている素材となるモンスターと、「融合」魔法カードが必要です。

上のカードの場合、「暗黒騎士ガイア」と「カース・オブ・ドラゴン」が必要である事を表しています。

(必要な素材はモンスターによって異なります。)

メインのデッキには、その融合モンスターの素材となれるモンスターと「融合」魔法カードを必要な数だけ入れておきましょう。

[融合召喚の手順]

1 自分の手札か自分のフィールド上に融合召喚したい融合モンスターの素材となるモンスターと、「融合」魔法カードを揃えて準備をします。

素材となるモンスターは表側表示でなくても構いません。

2 次に、自分のメインフェイズで「融合」魔法カードの発動を宣言し、魔法&罠ゾーンに置きます。

融合召喚したい融合モンスターの素材となるモンスターを自分の手札または自分のフィールド上から墓地へ送ります。

この時、手札のモンスターや自分フィールド上の裏側表示のモンスターなど、内容が相手に分からない状態のモンスターを素材とする事もできますが、マナーとして、融合モンスターの素材として正しいモンスターである事を相手にも確認してもらいましょう。

3 墓地へ送ったモンスターを素材とする融合モンスターをエクストラデッキから取り出し、フィールド上に出します。最後に、使った「融合」魔法カードを墓地へ送って、融合召喚完了です。

融合モンスターを特殊召喚する場合、融合モンスターは表側攻撃表示・表側守備表示のどちらの形式で出しても構いません。

中級編

儀式モンスター

儀式モンスターはカードの枠が青色のモンスターカードです。

エクシーズモンスター・シンクロモンスターとは異なり、専用の儀式魔法カードを使用して呼び出されるモンスターです。魔法カードの効果によって呼び出されるため、フィールド上だけでなく、手札のモンスターを使用する事ができるというメリットもあります。

儀式召喚!!

必要な魔法カード

「イリュージョンの儀式」により降臨。

<儀式召喚に必要なもの>

儀式召喚を行うには、儀式モンスターと対応する儀式魔法カードをメインのデッキに入れておきましょう。

※融合モンスターやシンクロモンスターなどと異なり、エクストラデッキに入れるモンスターではないので注意しましょう。

イリュージョンの儀式
【魔法カード】
「サクリファイス」の降臨に必要。手札・自分フィールド上から、レベルが１以上になるようにモンスターをリリースしなければならない。

儀式魔法カード

また、儀式召喚を行う際には、素材となる特定のモンスターは必要ありません。儀式魔法カードに記された条件で、モンスターをリリースします。

左のカードの場合、手札・自分フィールド上から、レベルの合計が１以上になるようにモンスターをリリースする事が必要です。

必要な条件

「サクリファイス」の降臨に必要。手札・自分フィールド上から、レベルが１以上になるようにモンスターをリリースしなければならない。

［儀式召喚の手順］

1 自分の手札に儀式召喚したい儀式モンスターと、対応する儀式魔法カードを揃えて準備をします。
また、儀式魔法カードに記されている条件にてモンスターをリリースする必要もありますので、手札または自分フィールド上に、リリースするためのモンスターも準備しておきましょう。

2 次に、自分のメインフェイズで儀式魔法カードの発動を宣言し、魔法&罠ゾーンに置きます。
儀式魔法カードに記された条件によって、モンスターを自分の手札または自分のフィールド上からリリースします。

この時、手札のモンスターや自分フィールド上の裏側表示のモンスターなど、内容が相手に分からない状態のモンスターをリリースする事もできますが、マナーとして、儀式モンスターのレベルに合うようにリリースしている事を相手にも確認してもらいましょう。

3 使った儀式魔法カードに対応した、手札の儀式モンスターをフィールドに出します。最後に、使った儀式魔法カードを墓地へ送って、儀式召喚完了です。

儀式モンスターを特殊召喚する場合、儀式モンスターは表側攻撃表示・表側守備表示のどちらの形式で出しても構いません。

中級編

バトルフェイズの詳しいルールについて

バトルフェイズはフィールド上のモンスターカードを使って戦闘を行うフェイズです。このフェイズはさらに「ステップ」に区切られており、定められた手順によって進められます。

バトルフェイズは必ず行わなければならないフェイズではありません。フィールド上にモンスターがいる場合でも、プレイヤーの判断でバトルフェイズを行わずにエンドフェイズへと進める事ができます。

［バトルフェイズの流れ］

バトルフェイズは4つのステップに区切られており、図のような順番で進められます。バトルステップとダメージステップは、可能な限り繰り返す事ができます。

中級編

1 スタートステップ

バトルフェイズに入るための宣言を行うステップです。ターンプレイヤーはバトルフェイズに入る場合は、「バトルフェイズに入ります」と宣言しましょう。

ただし、先攻プレイヤーの第１ターンだけは、ルール上バトルフェイズを行う事ができません。第２ターンの後攻プレイヤーから行う事が可能になります。

2 バトルステップ

自分フィールド上の表側攻撃表示モンスターの中から、攻撃させたいモンスターを１体と、攻撃目標となる相手モンスターを１体選んで攻撃宣言します。相手モンスターがいない場合は、相手プレイヤーを直接攻撃することが可能です。宣言が終了するとダメージステップに移行します。ダメージステップが終了すると再びバトルステップに戻り、上記の順を可能な限り繰り返します。ただし、攻撃は基本的にモンスター１体につき１度までです。

3 ダメージステップ

ダメージ計算を行い、戦闘結果を導き出すステップです。より詳しい進行については上級編・６１ページにて説明しています。ダメージステップが終了すると再びバトルステップに戻ります。

中級編

中級編

4 エンドステップ

バトルステップとダメージステップを繰り返し、攻撃させたいモンスターがいなくなったらエンドステップに入ります。「バトルフェイズを終了します」と相手に宣言し、バトルフェイズを終了します。

■バトルステップの「巻き戻し」

バトルステップにおいて、攻撃モンスターと攻撃目標モンスターを宣言後、カードの効果などによって攻撃目標モンスターがいなくなったり、新たな相手モンスターが出現する場合があります。

この時「巻き戻し」が発生します。ターンプレイヤーは、攻撃目標を新たに選び直す事ができます。そのモンスターの攻撃自体を取りやめる事もできますが、その場合このターンでは同じモンスターで再度攻撃ができなくなるので注意してください。

攻撃モンスターと攻撃目標モンスターを宣言

▼

その後ダメージステップ前に相手フィールドのモンスターの数が変化

▼

「巻き戻し」発生！攻撃目標モンスターを選び直す

戦闘処理時（ダメージステップ）の注意

ダメージ計算の処理を優先的に行うダメージステップでは、カードの発動制限が存在し、効果の処理タイミングも通常とは違うので注意してください。

■カード発動制限

ダメージステップでは、基本的にモンスターの攻撃力・守備力を増減させる効果を持つカードと、カウンター罠以外は発動する事ができません。またこれらのカードが発動できるのは、ダメージステップが始まり、ダメージ計算が始まるまでの間のみです。

■裏側表示のモンスターへの攻撃

裏側守備表示のモンスターを攻撃した場合、ダメージステップでそのモンスターをリバースし表側守備表示にします。その後、そのモンスターの守備力を確認しダメージ計算に移ります。

■リバースした場合に発動するモンスターの効果

攻撃された裏側守備表示のモンスターが、『このカードがリバースした場合』に発動できる効果を持つ場合、その効果の発動と処理はダメージ計算を行った後になります。この時、フィールドのモンスターを対象として発動する効果だった場合には、ダメージ計算によって破壊が確定したモンスターを対象とする事はできません。

中級編

魔法・罠カードなど、カードの効果の使い方について

それぞれのカードの使い方について詳しく説明します。

＜魔法カードの発動の仕方＞

魔法カードを手札から発動する場合、一旦、魔法＆罠ゾーンに置きます。
既に５枚のカードが魔法＆罠ゾーンにある場合、手札から新たに魔法カードを発動する事はできません。

フィールド魔法に限り、フィールドゾーンに自分が発動またはセットしているカードがある場合でも、古いカードを墓地へ送り、新たなフィールド魔法カードを発動・セットする事ができます。
なお、フィールド魔法は自分と相手がそれぞれ１枚ずつ発動する事ができ、自分にのみ適用される効果と相手にも適用される効果があります。

＜発動タイミングが記されていないカードの効果について＞

魔法・罠カードや効果モンスターの効果の多くには発動するタイミングが記されていますが、一部のカードには特定の発動タイミングが記されていない、条件を満たせばいつでも発動できるタイプのカードも存在します。
（主に速攻魔法や罠カード、モンスターの誘発即時効果などに見られます。）
なお、それらのカードに関しても、４４ページで説明したように、ダメージステップでは発動を行えないカードも多く存在します。

これらのカードの効果には自分のターンだけでなく、相手のターンに発動可能なものもありますが、相手のカードの発動や処理を無視して勝手に発動する事はできません。
「遊戯王ARC-V オフィシャルカードゲーム」では、これらの処理をスムーズに解決するために「チェーン」や「スペルスピード」というルールが定められています。（次のページで詳しく説明します。）

チェーンとスペルスピード

チェーンとは？

「チェーン」とは、魔法や罠カードなどの応酬をスムーズに解決するためのシステムで、１枚のカードの発動に対応して別のカードを発動させる行為の事をいいます。
　カードが効果を発動した時、相手プレイヤーはそれに対して、必ずチェーンするチャンスを与えられます。ここで相手がチェーンするかどうかを確認せずに、処理を進めてしまわないように注意してください。相手がチェーンをした場合、今度は自分がチェーンをする事が可能になります。
相手がチェーンしなかった場合は、自分のカードを自分自身でチェーンする事も可能です。
　こうしてチェーンは可能な限り積み重ねることができ、お互いにチェーンをしなくなった時、最後にチェーン発動されたカードから順に効果の処理をしていきます。

スペルスピード

「スペルスピード」とはカードの効果スピードのことです。
これはチェーンに関係していて、発動したカードよりも対応するカードのスペルスピードが遅いとチェーン発動する事はできません。
各カードのスペルスピードは４８ページで紹介しますが、大別すると、カウンター罠がもっとも速く、次に速攻魔法・罠カード、最も遅いのが効果モンスター・魔法カードの効果になります。

チェーンのしくみ

処理順番

［チェーン終了］

［チェーン4］
チェーン3に対応して使用した、スペルスピード2・3のカード

［チェーン3］
チェーン2に対応して使用した、スペルスピード2・3のカード

［チェーン2］
チェーン1に対応して使用した、スペルスピード2・3のカード

［チェーン1］
最初に使用した、スペルスピード1・2のカード

発動順番

チェーンは上図のように、最初に発動したカードを「チェーン1」とし、チェーン発動するごとにチェーン2、3…とチェーンブロックが積み上げられていきます。

チェーン発動が終了すると効果の処理に入り、最後に発動したチェーンから順に効果の処理を行っていきます。

スペルスピード一覧

魔法や罠、効果モンスターの効果にはスピードが設定されています。スペルスピードは1から3まで存在し、対応するカード以上のスピードがないとチェーン発動する事ができないので注意してください。

■スペルスピード1

・通常魔法　・装備魔法　・フィールド魔法
・永続魔法　・儀式魔法　・効果モンスター

スペルスピードの中では一番遅く、ほかのどの発動に対しても自発的にチェーン発動ができないカードです。そのため、基本的にはチェーン2以上になる事はありません。

■スペルスピード2

・速攻魔法　・通常罠　・永続罠
・効果モンスター（誘発即時効果）

スペルスピード1とスペルスピード2に対してチェーンが可能なグループです。タイミングを選ばずに発動できるカードや相手ターンでも発動できるカード等が当てはまります。

■スペルスピード3

・カウンター罠

どのスピードに対してもチェーン可能なもっともスペルスピードが速いカードです。これに対応できるのは同じスペルスピード3のものだけです。

チェーンの例

[例] プレイヤーAが「サイクロン」を使用したのに対応し、プレイヤーBが伏せてあった「マジック・ジャマー」を発動。さらにプレイヤーAが対応し、「盗賊の七つ道具」を発動しました。

ーこの場合、チェーンは以下のように積まれます。ー

チェーン 3	**[盗賊の七つ道具]**　スペルスピード3 「マジック・ジャマー」の発動を無効にする。
チェーン 2	**[マジック・ジャマー]**　スペルスピード3 「サイクロン」の発動を無効にする。
チェーン 1	**[サイクロン]**　スペルスピード2 フィールド上の魔法・罠カード1枚を破壊する。

　まず、チェーン3の「盗賊の七つ道具」を最初に処理し、「マジック・ジャマー」の発動が無効になります。

　次にチェーン2の「マジック・ジャマー」の処理ですが、先の「盗賊の七つ道具」の効果で不発に終わりました。

　したがって「マジック・ジャマー」の効果で無効にされるはずだった、チェーン1の「サイクロン」の効果は無事処理され、最初の目的通り、フィールド上の魔法・罠カード1枚が破壊されました。

上級編　大会向けのルールについて知ろう

　自分だけのデッキが作れたら、全国各地で開催されている公式大会や様々なデュエルイベントに参加してみましょう。見知らぬデッキ、見知らぬデュエリストとの出会いが新しい楽しさを与えてくれるでしょう。
ここでは、公式大会やイベントに参加する時などに知っておきたい上級者向けのルールについて解説しています。

＜保護者の方へ…＞
「遊戯王ARC-V オフィシャルカードゲーム」のイベントや大会には様々な種類があり、初心者でも気軽に参加できる「ルール教室」等のイベントから、各地の販売店舗にて実施されている公式大会、さらには世界大会なども行われています。この上級編で記載されている内容を読み進めると共に、参加するイベントを実施する店舗などに、参加のきまりなどを事前にご確認いただく事をおすすめします。

～ 上級編目次 ～

対戦方法と勝利条件について …………………………51
大会やイベントで場合によって必要となる物 ……52
その他のルール（上級者向け） ………………………53
ルール用語辞典（上級者向け） ………………………65

対戦方法と勝利条件について

■対戦方法

公式大会やイベントでは、デュエルを３回行って勝者を決める方法が採用される場合があります。
この３回勝負を「マッチ」と呼びます。
なお、マッチでは、2デュエル目以降の先攻・後攻の選択権は前のデュエルの敗者にあります。
マッチでは先に２勝したプレイヤーが勝者です。
１勝２分けの場合は１勝した方が勝者です。
また、１勝１敗１分け、３分けの場合、そのマッチは引き分けとなります。

■デュエルの勝利条件

相手のライフポイントを先に0にすれば勝利となりますが、その他の条件によってデュエルの勝敗が決まる場合もあります。

●相手のデッキが0枚で、カードをドローしなければならない時に、ドローができない場合
（相手のデッキの残り枚数が0枚になった時点では勝利にはなりません。）

●各種カードの効果による勝利
（例）：自分の手札に「封印されしエクゾディア」「封印されし者の右足」「封印されし者の左足」「封印されし者の右腕」「封印されし者の左腕」が全て揃った時、デュエルに勝利します。

大会やイベントで場合によって必要となる物

■サイドデッキ

サイドデッキとは、デッキ調整用の予備カードです。デュエル中では使う事はできませんが、３回勝負の「マッチ」ではデュエルとデュエルの合間で戦略に応じてデッキ・エクストラデッキのカードと入れ替える事ができます。サイドデッキを入れ替える前と後の枚数は等しくなければなりません。
サイドデッキを使う際の注意点は以下の通りです。

●サイドデッキの枚数は１５枚以下

●デッキ・エクストラデッキで使用しているカードと同名のカードを使用する場合、デッキ・サイドデッキ・エクストラデッキ合わせて、同名カードは３枚まで

■カードの効果処理によっては必要になる物

【コイン】
カードの中には、コインを使って効果の判定を行うものがあります。

【サイコロ】
コイン同様、サイコロを使って効果の判定を行うカードも存在します。
本ゲームで使用するのは、１から６の目がある、６面サイコロです。

【カウンター】
カードの効果にしたがって、ターンやパワーアップなどポイントを数えておくための目印です。（上級編・５８ページで解説しています。）

【モンスタートークン】
カードの効果によりモンスターの代わりに使うものです。
攻撃表示・守備表示が分かりやすいものを使用しましょう。
（上級編・５４ページで解説しています。）

※エクストラデッキ等と同様に、コインやサイコロなども、使用する場合は、対戦前にあらかじめ用意しておきましょう。

その他のルール（上級者向け）

■禁止・制限カード

基本的に、デッキ（エクストラデッキ・サイドデッキを含む）に入れる事のできる同名カードの枚数は合計３枚までですが、公式大会などで行われる公式のデュエルでは、その大会形式によって「リミットレギュレーション」と呼ばれるルールが設定されており、デッキに入れる事ができるカードの枚数が制限される事があります。

制限には３種類あり、３種類の枠の中に設定されたカードはデッキに入れる事ができる同名カードの最大枚数が設定されています。

[禁止カード]
設定されているカードは１枚も使用する事ができません。

[制限カード]
同名カードは１枚まで。

[準制限カード]
同名カードは２枚まで。

なお、制限カードのリストは「遊戯王オフィシャルカードゲーム公式ホームページ」にて発表され、適時更新されています。大会に参加する場合には事前に確認し、デッキを調整しておきましょう。

【 公式ＨＰアドレス 】 www.yugioh-card.com

■モンスタートークン

モンスタートークンとは、カードの効果で生み出されたモンスターの事です。カードではないのでデッキに入る事はなく、破壊されたら墓地には行かずデュエルから取り除かれてしまいます。

実際にフィールドに出すときは、コインやカードプロテクターなど（攻撃・守備表示ができるものにしましょう）をトークンとしてモンスターゾーンに出してください。トークンは、モンスターの５枚制限の１枚として数えられます。
また、表示形式は表側攻撃表示と表側守備表示のみです。トークンは裏側表示になる事はありません。なお、トークンをエクシーズ素材とする事はできません。

■公開情報

「手札の枚数」「墓地のカード」「現在のライフポイント」等は公開情報であり、お互いにいつでも確認する事ができます。

手札枚数やライフポイントを聞かれたプレイヤーは、正確に相手に伝えなければいけません。また、墓地については相手の墓地でも手にとって確認する事ができますが、その前に相手に一声かけてから行うのがマナーです。また、墓地を確認する際はカードの順番を変えてはいけません。

■お互いに同時に行動する場合

「お互いにカードを１枚ドローする」というような、お互い同時に同じ処理を行う効果の場合ではターンプレイヤーが先に効果の処理を行います。上記の効果では、ターンプレイヤーがカードを１枚ドローした後、もう一方のプレイヤーがカードをドローする事になります。

■同時に複数のカードが発動した場合

スペルスピード１である誘発効果などが同じタイミングで発動してしまった場合は、特別にチェーン処理で効果を解決していきます。まずはターンプレイヤーの効果からチェーンをはじめます。ひとつしかない場合はそれがチェーン１となり、複数存在する場合はターンプレイヤーが選択して自分の効果でチェーンを作ります。その後は相手プレイヤーがそのチェーンに自分の効果を重ねていきます。つまり、相手プレイヤーの効果から処理が行われていく事になります。

■「YU-GI-OH! TRADING CARD GAME」シリーズについて

英語など日本語以外の言語で表記されている「YU-GI-OH! TRADING CARD GAME」シリーズは、日本語表記のカードと混ぜて遊ぶ事も可能です。

ただし、大会などの公式のデュエルの場合、使用が禁止されている場合もあります。事前に大会ルールを確認しておきましょう。

なお、「YU-GI-OH！ TRADING CARD GAME」シリーズと、日本語表記のカードを混ぜて使用する場合には、カード裏面のデザインが異なるため、一緒に使用する場合は裏面が見えないカードプロテクターを装着しましょう。

また、日本語表記のカード以外を使用する場合には、カードの効果処理を正しく行えるように、対戦相手にもテキストを正しく伝えられるようにしておきましょう。

カードの日本語名と英語名は、遊戯王ARC-V オフィシャルカードゲーム カードデータベース（http://www.db.yugioh-card.com/yugiohdb）で確認できます。

■ルールと効果が矛盾している場合

基本ルールとカードの効果が矛盾している場合、基本的に各カードの効果が優先されます。例えば基本ルールではモンスターは１ターンに１回しか攻撃できませんが、カードの効果によって２回攻撃できるようにする事も可能です。

■「生け贄召喚」とは

本書にて解説されている「マスタールール３」における「アドバンス召喚」の事を指します。カードに記載されている「生け贄召喚」は、ルール上「アドバンス召喚」としてゲームを進行させます。

■攻撃力０のモンスター同士の戦闘について

同じ攻撃力を持ち、攻撃表示で存在するお互いのモンスターが戦闘を行った場合、基本的にはお互いのモンスターが戦闘で破壊される事になりますが、攻撃表示で存在する攻撃力０のモンスター同士が戦闘を行った場合は、その攻撃力を持ち合わせていませんのでお互いのモンスターは破壊される事はなく、フィールド上に残る事になります。

■デッキのカードを確認した場合の処理

「デッキから戦士族モンスター１体を手札に加える」というような効果処理を行う場合は、デッキの中身を全て確認して処理を行います。この場合、カードテキストに記載がなくても、処理後にデッキのシャッフルを行います。なお、「デッキの一番上のカードをめくる」「デッキの一番下に置く」といったカードの効果処理ではデッキの中身を全て確認しているわけではありませんので、処理後にデッキのシャッフルは行いません。

■効果の発動と基本的なチェーンのしかたについて

効果（カード）を発動した場合、その効果を発動したプレイヤーは、必ず相手プレイヤーにチェーンする･しないかを確認する必要があります。この時点では発動した効果の処理は行いません。お互いに”チェーンをしない”としてから効果の処理を開始します。なお、「モンスターの各種召喚」「各フェイズの開始や終了の宣言」などは効果（カード）の発動ではないので、これに対してチェーンする事はできません。

■ターンの数え方

ターンを数える場合、それぞれのターンを1ターンとして数えます。したがって、自分のターンが終わり、さらに相手のターンが終わった場合には、２ターンが経過した事になります。カードによっては、「相手のターンで数えて３ターン」などの記載がありますが、この場合には相手のターンだけを数える事になります。

■エクシーズ素材について

エクシーズ召喚を行う際に重ねたモンスターは「エクシーズ素材」と呼ばれます。「エクシーズ素材」となったモンスターは、フィールド上ではカードとしての扱いにはなりません。また、重ねているエクシーズモンスターがフィールド上から離れる場合には、下に重ねていた「エクシーズ素材」は全て墓地へ送られます。なお、エクシーズモンスターが裏側表示になった場合や、コントロールが移った場合には、「エクシーズ素材」は墓地へ送られる事なく、エクシーズモンスターに合わせて重ねたままとなります。

■「○○カウンター」について

特定のカードの効果などによって指定されるカードに置く目印になります。カウンターには様々な種類があり、それぞれのカウンターを必要とするカードの効果によって様々な効果が適用されます。なお、基本的にそれぞれのカウンター自体には効果はありません。

■裏側表示のカード（セットされたカード）について

フィールド上に裏側表示で存在するカード（セットされているカード）は、そのカードの内容については公開情報ではありませんので相手プレイヤーは確認する事ができません。モンスターゾーンに存在している場合にはモンスターとして判別されますが、それ以外の詳細な情報（モンスターカードの種類･カード名･種族･属性･レベル･攻撃力など）は判別できない状態です。魔法＆罠ゾーンにセットされている場合には、魔法カードか罠カードのどちらかではありますが、やはり詳細な情報は確認できません。

これらの場合には、特定のカード名を必要とする効果は適用されず、セットされたモンスターの場合には装備魔法カードを装備する事や、種族や属性、攻撃力などのカードの詳細な情報を必要とする効果を適用する事はできません。

例えば、エクシーズモンスターは裏側表示で存在する場合、モンスターカードの種類も判別できない状態として扱われますので、「エクシーズモンスター１体を選択して破壊する」というようなカードの効果で裏側表示のモンスターを選択する事はできない、という事になります。

上級編

■モンスターの特殊召喚について

モンスターの特殊召喚は、大きく2つに大別する事ができます。1つは特殊召喚モンスターの特殊召喚です。これは、特殊な手順を踏んで行うもので、効果の発動を伴いません。ペンデュラム召喚、エクシーズ召喚、シンクロ召喚、そして、召喚の条件が定められている効果モンスターがこれに当てはまります。なお、最新のテキストでは特殊召喚モンスターは【○○族／特殊召喚／効果】というように記載されています。もう1つはカードの効果による特殊召喚です。上記の特殊召喚とは異なり、魔法・罠や効果モンスターの効果の発動を伴って処理が行われます。融合召喚、儀式召喚の他、モンスターを特殊召喚する効果を持つ魔法・罠・効果モンスターの効果がこれにあてはまります。この方法では基本的に、手札やデッキの特殊召喚モンスター、あるいは定められた方法で召喚されず墓地へ送られた特殊召喚モンスターは特殊召喚できません。また、「サイバー・ドラゴン」などの一部の効果モンスターの中には、特殊召喚モンスターの特殊召喚のように、効果の発動を伴わずに処理を行い特殊召喚される効果を持った特別なモンスターも存在します。

■魔法・罠カードの「カードの発動」と「効果の発動」

手札から魔法&罠ゾーンに表向きで魔法カードを置く、または、セットされている魔法・罠カードを裏から表にして発動する事を「カードの発動」といいます。「マジック・ジャマー」のようなカードの発動を無効にするカウンター罠カードはこの時に発動する事になります。また、永続魔法や永続罠カードにはそれとは別に表側表示で存在する時に発動できる効果を持っていたり、破壊され墓地へ送られた時に効果が発動する魔法カードなどもあります。これらは「効果の発動」といい、上記の「カードの発動」とは区別しています。

■ターンプレイヤーの優先権

各フェイズやステップでカードを最初に発動する権利は、常にターンを進めているターンプレイヤーにあります。これをターンプレイヤーの「優先権」といいます。

相手プレイヤーは、ターンプレイヤーが優先権を持っている限り、自動的に発動する誘発効果以外は、先にカードを発動する事ができません。「優先権を得てカードを発動した場合」と「優先権を放棄した場合」、優先権は自動的に相手プレイヤーに移ります。フェイズやステップを進める前には必ず優先権を放棄しなければいけません。

これをデュエル中に厳密に行うとすると、フェイズやステップの終了前ごとに優先権の放棄を宣言し、相手のカードの使用を確認しなければなりません。ただし、実際のデュエルではゲームをスムーズに進めるため、フェイズやステップの終了宣言に優先権の放棄の意も含めています。

したがって、フェイズなどの終了を宣言した時、相手プレイヤーは「それでは終了前にこのカードを発動します」と言いカードを使用することが可能で、これはターンプレイヤーが優先権を放棄したため、相手プレイヤーが優先権を得たという形になります。

・カード発動の優先権はターンプレイヤーにある
・カード発動後、ステップやターンの終了宣言をした場合に優先権は相手プレイヤーに移る

■ダメージステップの詳細について

ダメージステップでは戦闘ダメージの計算や、戦闘によるモンスターの破壊、戦闘を行う事で発動する効果など、様々な処理が行われます。その処理を円滑に行うため、ダメージステップはさらに５つの段階を経て進行します。

1 ダメージステップ開始時

ダメージステップが開始します。
(裏側表示モンスターに攻撃している場合、この時点ではそのモンスターは表側表示にはなりません。)

＜発動できるカード等について＞
基本的に「ダメージステップ時」に発動できる効果と、モンスターの攻撃力・守備力を増減させる効果(「収縮」「オネスト」等)、カウンター罠以外は発動できません。
「一刀両断侍」「ミスティック・ソードマン LV2」「A・O・J カタストル」等、一部のカードの効果は、このタイミングにて発動し、処理が行われます。

2 ダメージ計算前

裏側表示モンスターに攻撃している場合、ここでそのモンスターを表側表示にします。
(なお、その表側表示にしたモンスターの「このカードがリバースした場合」の効果はここでは処理しません。「ダメージ計算後」にて発動し、処理を行います。)
お互いにカードの発動や効果の処理が終わったら、ダメージ計算へと進みます。

＜発動できるカード等について＞
裏側表示モンスターが表側表示になった後、モンスターの効果や速攻魔法・罠カードなどの効果を発動できますが、基本的に「ダメージステップ時」「ダメージ計算前」に発動できる効果と、モンスターの攻撃力・守備力を増減させる効果(「収縮」「オネスト」等)、カウンター罠以外は発動できません。
「ライトロード・モンク エイリン」「ドリルロイド」等、一部のカードの効果は、このタイミングにて発動し、処理が行われます。

3 ダメージ計算時

実際のダメージ計算に入ります。その戦闘の結果によって、戦闘ダメージによるライフポイントの減少やモンスターの破壊が決定されます。
(この時点では戦闘での破壊が決定されたモンスターは墓地へは送られません。「ダメージステップ終了時」にて墓地へ送られる事になります。)
なお、一部のカードについてはこのタイミングにて発動できるものがありますが、基本的に、実際のダメージ計算を行う前に発動及び処理を完了させてから、ダメージ計算を行う事になります。

＜発動できるカード等について＞
基本的に「ダメージ計算時」に発動できる効果と、カウンター罠以外は発動できません。「クリボー」「お注射天使リリー」「ガード・ブロック」等、一部のカードの効果は、このタイミングにて発動し、処理が行われます。

4 ダメージ計算後

戦闘が行われた事によって発動する様々なカードの効果処理を行います。
「ダメージ計算前」にて裏側表示モンスターが表側表示になっている場合、そのモンスターの「このカードがリバースした場合」の効果はここで処理します。

＜発動できるカード等について＞
「戦闘ダメージを与えた時」の効果　(「天空騎士パーシアス」等)
「戦闘を行った時」の効果　(「異次元の戦士」「異次元の女戦士」等)
…に代表される戦闘が行われる事によって発動条件を満たしているカードの効果の発動や処理をチェーンにて処理します。チェーンの組み方のルールに則って、ターンプレイヤーの効果から順にチェーンを組んでいきます。
基本的に、その他のカードはカウンター罠以外は発動できません。

5 ダメージステップ終了時

戦闘によって破壊が確定したモンスターを墓地へ送り、ダメージステップを終了します。

＜発動できるカード等について＞
「このカードが戦闘によって破壊され墓地へ送られた時」の効果　(「巨大ネズミ」等)
…に代表される戦闘で破壊されたモンスターが墓地へ送られた事によって発動条件を満たしているカードの効果の発動や処理をチェーンにて処理します。チェーンの組み方のルールに則って、ターンプレイヤーの効果から順にチェーンを組んでいきます。基本的に、その他のカードはカウンター罠以外は発動できません。

■ペンデュラムゾーンへのペンデュラムモンスターの置き方

ペンデュラムモンスターはモンスターカードではありますが、ペンデュラムゾーンに置く際には、魔法カードとして発動し、その処理によって置かれる事になります。(ペンデュラムモンスターをペンデュラムゾーンにセットする事はできません。)
ペンデュラムゾーンに置かれている間は魔法カードとして扱われ、カードに記されているペンデュラム効果が適用される事になります。(モンスターとしての効果は適用する事ができません。)
(ただし、魔法カードの分類としては、「通常」「永続」「フィールド」「装備」「速攻」「儀式」のいずれにも当てはまらない特別なカードです。)
また、ペンデュラムゾーンに置かれたペンデュラムモンスターの数は魔法＆罠ゾーンの５枚には含みません。
ペンデュラムゾーンに置かれたペンデュラムモンスターはフィールド魔法のように、プレイヤーが自分の意志で置きかえる事はできません。(破壊される等しない限り、ペンデュラムゾーンに残り続けます。)なお、自分のペンデュラムゾーンが空いている状態であれば、ペンデュラムモンスターを１ターンに何回でも置く事は可能です。

■ペンデュラム召喚について

ペンデュラム召喚を行う場合、ペンデュラムスケールの数字に注意が必要です。例えば、左右のペンデュラムゾーンに同じペンデュラムスケールを持つモンスターを置いた場合や、ペンデュラムスケールの差が1つしかないペンデュラムモンスターを置いた場合、2つのペンデュラムスケールの間の数字となるレベルが存在しませんのでペンデュラム召喚を行う事はできません。(ペンデュラム召喚が行えなくても、ペンデュラムゾーンに置かれたペンデュラムモンスターのペンデュラム効果は通常通り適用されます。)

■エクストラデッキへ加わるペンデュラムモンスターについて

デュエルで使用する際に、あらかじめプレイヤーが準備しておくエクストラデッキは１５枚以下の枚数で、融合モンスター・シンクロモンスター・エクシーズモンスターのみで構築します。
しかし、ペンデュラムモンスターはデュエル中にフィールド上からエクストラデッキに加わる事があります。
ペンデュラムモンスターがエクストラデッキに加わる事で、デュエル中にエクストラデッキの枚数が１６枚以上になったとしても、ルールに反している事にはなりません。
ペンデュラムモンスターはペンデュラムゾーンに限らずフィールド上にカードとして存在している状態から墓地へ送られる場合、墓地へは送られず、エクストラデッキに加わります。
(裏側表示のペンデュラムモンスターがフィールドから墓地へ送られる場合も同様です。)
エクストラデッキに加わったペンデュラムモンスターは、融合モンスター等と区別するために表向きで置いておきます。
(エクストラデッキに加わったペンデュラムモンスターの枚数や、カードの内容は公開情報となりますので、お互いに確認する事ができます。)
なお、ペンデュラムモンスターが手札やデッキから墓地へ送られる場合や、エクシーズ素材となっているペンデュラムモンスターが墓地へ送られる場合などは、通常通り墓地へと送られる事になります。
エクストラデッキに加わったペンデュラムモンスターは、デュエルが終了したらデッキに戻しておきましょう。

ルール用語辞典（上級者向け）

●リリース（生け贄に捧げる）

カードの効果の発動やモンスターのアドバンス召喚などを行う際に条件となる手順のひとつで、基本的にモンスターカードを墓地に送る事を指します。「フィールドのモンスター１体をリリースして発動できる」というカードの効果を発動する場合などは、カードの効果処理ではなく、コストとしてリリースが必要になりますので、カードの発動宣言の前に行います。この方法で墓地へ送られたモンスターは「破壊」扱いにはなりません。

●カードの効果

効果モンスター･魔法･罠カードに記されているそのカードの使用法を指します。最新のカードテキストでは、「①:～～。」「②:～～。」というように記載されており、１つ１つのカードの効果が分かりやすいようになっています。
一部のカードには、その効果を発動するための条件となる手順やコスト（手札を捨てる、ライフポイントを払う、など）が定められているカードも存在します。効果を発動するためにモンスターをリリースする行為や、戦闘によるモンスターの破壊などは「カードの効果」には当てはまりません。

●カードをめくる

「カードをめくる」とは、基本的に伏せてあるカードの正体を確認するだけの行為を指します。「このカードがリバースした場合」の効果などは発動しません。確認が終わった後は、基本的に元にあった場所に再び伏せて戻します。

上級編

●発動

カードのテキストに使用されている「発動」とは、魔法･罠･モンスターの効果を使用する際などに、チェーンブロックの発生を伴う場合を指します。モンスターカードに記載されている効果を使いたい場合や、魔法カードをフィールド上に出し、その効果を使いたい場合など、多くの場合において『発動』となり、チェーンブロックが作られる事になります。（一部のカードには、その『発動』に条件やコストが定められている場合もあります。）
永続的に効果が適用され続ける、永続魔法の効果や、モンスターの永続効果などのフィールド上に表側表示で存在し続ける限り適用され続ける効果について、常に適用されている状態であり、この場合はチェーンブロックが作られず、『発動』とはなりません。なお、魔法カードを手札から使う為に魔法＆罠ゾーンに置く場合も『発動』となりますので、永続魔法カードであっても、手札から魔法＆罠ゾーンに置く際には、その魔法カードの『発動』としてチェーンブロックが作られる事になります。

●コントロール

カードを操作できる権利です。１枚のカードに対して、現時点でこの権利を持っているプレイヤーをこのカードの「コントローラー」と呼びます。基本的に自分のフィールド上にあるカードは、自分のコントロール下にあります。しかし、カードの効果によってコントロールを奪われると、カードは相手フィールドに移ってしまいます。ただし、コントロールを奪われたカードが墓地や手札、デッキなどに戻る場合は、全てデュエルスタート時のカードの持ち主のところへ戻ります。

上級編

●シャッフル

カードを切り混ぜる事です。シャッフルの方法に規定はありませんが、途中でカードの中身を見たり、カードを選り分けてからシャッフルするなどの作為的な行為は、一切してはいけません。

●「する」と「できる」

カード説明では、「～する」と「～できる」という表現が使われていますが、これには違いがあります。「～する」は必ず行わなければならない効果、「～できる」は実行するかしないかをプレイヤーが選択できる効果である事を意味します。

●「時」と「場合」

カードの効果テキストでは、そのカードの効果を使用できるタイミングや条件などを説明するために、「～時」と「～場合」という表現が使われていますが、これには違いがあります。
「～時」は、その処理や条件が満たされたその直後にのみ使用できる事を表しています。そのため、何らかの効果やチェーンの処理などの途中でその処理や条件を満たしていたとしてもそのカードの効果を使用できない事があります。
「～場合」はその処理や条件が満たされる事で使用できる事を表しています。「～時」とは違い、何らかの効果やチェーンの処理などの途中でその処理や条件を満たされている場合であればそれらの処理が終わった後でそのカードの効果を使用する事ができます。

●セット

各種カードを裏側に伏せてフィールドに出す事をセットといいます。モンスターカードは裏側守備表示で出す事をセットと呼びます。

●戦闘ダメージ

戦闘ダメージとは、バトルフェイズで行われるモンスターの戦闘で発生したプレイヤーやモンスターへのダメージを指します。魔法カードなどによる、効果によるダメージとは区別されています。

●装備カード

基本的には装備魔法カードの事を指しますが、カードの効果によって罠カードやモンスターカードも装備魔法カードのように装備する事があります。これらも含めて「装備カード」と呼びます。

●装備モンスター

装備カードを装備しているモンスターです。このモンスターが破壊されてしまうと、装備カードは対象を失い破壊され墓地に送られてしまいます。

●対象をとる(指定する)効果

対象をとる効果とは、効果を与える目標を選択して発動する効果の事を指します。不特定のカードに効果を与えるものや、効果の処理時に目標が決定される効果は「対象をとる効果」ではありません。

●ドロー

自分のデッキの一番上のカードを引いて手札に加える事を指します。ドローフェイズで行うドロー以外にも、カードの効果によってドローをする場合があります。

●ドローのカウント

「カードをドローする度に～する」といった効果の際に適用されるドローのカウントは、効果１回につき「ドローを１回した」という扱いになります。例えば「カードを２枚ドローする」という効果の場合、ドローカウントは１回です。カードを引いた枚数でカウントされることはないので注意してください。これは、「カードを捨てる度に」「ダメージを受ける度に」などの効果でも同じカウント方法を適用します。

●破壊

モンスターの戦闘やカードを破壊する効果によって、カードが墓地に送られる事を指します。フィールドから手札やデッキに戻ったり、コストとしてカードを墓地に送る行為は「破壊」には当てはまりません。

●ランダム

無作為にカードを選択する事です。カードの中身を判別できなければその方法に決まりはありませんが、カードの内容がわからない相手プレイヤーに選んでもらう方法が一般的です。

●フィールドのカード

カードの効果に表記されている「フィールドのカード」とは、基本的に墓地とデッキ、エクストラデッキを除いたデュエルフィールド上の全てのカードを指しています。
また、カードの効果などによってゲームから除外されているカードは「フィールドのカード」には含まれません。
（「ゲームから除外する」については、上級編・７３ページにて説明しています。）

●墓地へ送る

あらゆる方法でカードが墓地に置かれる事を指します。カードが破壊されて墓地へ行く、手札を捨てる、モンスターをリリースするなど、全て「墓地へ送る」に含まれます。

●墓地へ捨てる

エンドフェイズで手札調整の際にカードを墓地に置く事、またカードを捨てる効果によって手札のカードを墓地に置く事などを指します。

●元々の攻撃力（守備力）

カードの効果テキストで使用される「元々の攻撃力」とは、基本的にはモンスターカードに記載された攻撃力の数値を指します。装備魔法カードやその他のカードの効果で増減した数値は含まれません。また、攻撃力や守備力に「？」と表記されたモンスターの場合、元々の攻撃力や守備力は「0」として扱います。

●１ターンに１度

カードの効果テキストで使用される「１ターンに１度」とは、基本的に『そのカードの効果を使用するプレイヤーは１ターンに１度のみ、そのカードの効果を使用できる』という事を意味しています。

例えば、相手も同名のカードを持っている場合、自分が先にそのカードの効果を使用している場合に、相手がその同名カードを使用できなくなる、という事はありません。

「１ターンに１度」とある場合、自分のターンと相手のターンにてそれぞれ１度ずつそのカードの効果を発動できる場合もありますが、モンスターの起動効果など、そもそも自分のターンでしか発動できないカードの効果については、『自分のターンを迎える度に１度ずつそのカードの効果を発動できる』という意味になります。

●エンドフェイズでの誘発効果などの処理について

『エンドフェイズ時に行わなければならない効果の処理』や、『エンドフェイズ時に発動できるモンスターの誘発効果』がある場合、それらの効果はターンプレイヤーが優先的に発動・処理を行っていく事ができます。それらの効果は、エンドフェイズというフェイズ内にて行われる処理であり、それぞれを１つずつ解決していく事になります。この場合、そのエンドフェイズ時に処理しなければならない効果同士でチェーン処理になる事はありません。

相手プレイヤーも同様に、エンドフェイズ時に行わなければならない効果処理や、モンスターの誘発効果がある場合、それぞれの効果をチェーンに乗せて処理を行うのではなく、それぞれを１つずつ処理していく事になります。

この時、お互いに効果処理をしなければならない場合でも、ターンプレイヤーには優先権がありますので、ターンプレイヤーの効果から処理を開始する事ができます。ターンプレイヤーが、その時点で行わなければならない効果の処理を全て終えた場合には、相手プレイヤーが効果処理を行う事になります。

なお、ターンプレイヤーが効果処理を１つずつ行い、1つの効果処理を終えた時点で一時的に優先権を放棄する様な場合には、相手プレイヤーが効果処理を行う事が可能です。

●『「○○」の効果』と『「○○」のこの効果』

一部のカードには１枚で２つ以上の効果を持っているカードも存在します。カードの効果テキストでは、その効果のどの部分についてを説明しているかが分かりやすいように『「○○」の効果』と、『「○○」のこの効果』という表現にて区別しています。

『「○○」の効果』とある場合、その効果を持つカード全体を指し示しています。『「○○」のこの効果』とある場合には、その直前の文章で記載されている効果に関しての説明という事になります。

例えば、『「○○」の効果は１ターンに１度しか使用できない。』とある場合、その「○○」というカードが２つの効果を持っていたとしても、どちらか１つしか使用できないという意味になります。

『「○○」のこの効果は１ターンに１度しか使用できない。』とある場合、その「○○」というカードが２つの効果を持っていたのなら、その直前の文章で記載されている１つの効果についてだけ１ターンに１度しか使用できないという意味になります。

●ターンプレイヤー

ターンを進めているプレイヤーを指します。また、ターンプレイヤーはそのターンの進行をリードし、相手に確認を取りながら、ターンを円滑に進めます。ターンプレイヤーは基本的にカードの発動や行動を相手プレイヤーよりも先に行う事ができます。（詳しくは上級編・６０ページにて説明しています。）

●ゲームから除外する（取り除く）

使用済みのカードは基本的に全て墓地へ送られますが、カードの効果によってゲームから除外されてしまうとデュエルフィールドの外へ隔離され、除外されたカードに適用される効果を使用しない限り、このデュエル中では使用できなくなってしまいます。除外されたカードは次のデュエルからデッキに戻して使用します。

●直接攻撃

モンスターがプレイヤーを直接攻撃する事です。モンスターの攻撃力がそのままプレイヤーのダメージになります。

●「～」カード、「～」モンスター

最新のカードテキストに記載されている『「～」カード』とは、『「～」と名のついたカード』を意味します。例えば『「オッドアイズ」カード』とテキストにある場合、それは『「オッドアイズ」と名のついたカード』を指し示しています。同様に、『「～」モンスター』とは、『「～」と名のついたモンスター』を意味します。

MEMO

MEMO

遊戯王オフィシャルカードゲーム公式HP

www.yugioh-card.com

オフィシャルカードゲームの商品やイベントの最新情報をチェックできる！
下にあるDBへもここからアクセスできるぞ!!

DBにアクセス！

カードデータやルールなどの君のデュエルをサポートする様々な情報が満載のDBだ！

電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

遊び方・ルールに関するお問い合わせは	商品に関するお問い合わせは
遊戯王OCG事務局	お客様相談室
ナビダイヤル 0570-001-573	ナビダイヤル 0570-086-573
(ナビダイヤルをご利用いただけない方：03-5771-0518)	(ナビダイヤルをご利用いただけない方：03-5771-0517)
受付時間：10時～18時まで 定 休 日：毎週火曜日（祝日の場合は営業）	受付時間：平日10時～18時まで

発売元

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
〒107-8324 東京都港区赤坂9-7-2

遊戯王アーク・ファイブ オフィシャルカードゲーム
公式ルールブック
マスタールール3対応　バージョン1.0
2014年3月21日　発行